ENTREVISTA COM OS CRIADORES DE QUEST FOR GLORY

HARPZONE

nº 11

TURMA DA MÔNICA NA TECTOY



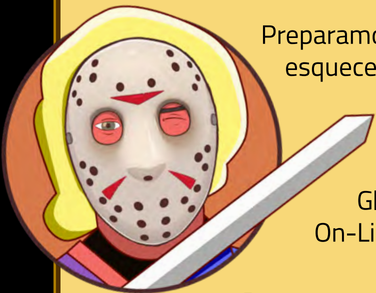
A OBRA PRIMA
THE MESSENGER

NINJA GAIDEN

Editorial



Os grandes clássicos dos games têm sido constantemente revisitados e homenageados com sucessores espirituais e jogos com propostas novas, mas que demonstram o quanto foram influenciados por jogos que marcaram a vida de seus desenvolvedores. É o caso de The Messenger, ótimo game que mostra o quanto a trilogia Ninja Gaiden nos 8 bits foi importante para a história dos jogos de plataforma.

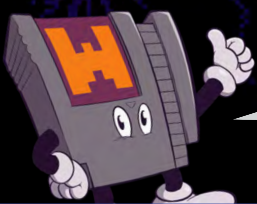


Preparamos um especial sobre o novo game, mas sem esquecer a franquia clássica que o originou.

Especial também foi nossa entrevista com o casal Corey Cole e Lori Cole, criadores de Quest For Glory, clássica franquia de adventures/RPG da Sierra On-Line que completa 30 anos em outubro de 2019.

Prepare-se para doses excessivas de nostalgia e embarque conosco em mais essa leitura!

Johnny Vila - Editor



Já estão disponíveis as versões impressas das nossas revistas: www.revistawarpzone.com.br/

Revista WarpZone nº 11 - É uma publicação e marca registrada da WarpZone Editora

Direção: Cleber Marques ▪ **Edição:** Johnny Vila ▪ **Assistentes de Edição:** Alan Ricardo de Oliveira, Edimartin Martins **Revisão:** Rafael Belmonte, Marcio Mageski, Pedro Fortunato ▪ **Capa:** Cleber Marques **Diagramação:** David Vieira ▪ **Apoio na edição de Imagens:** Edimartin Martins **Redação:** Edimartin Martins, Johnny Vila, Alan Ricardo de Oliveira, Fabio Reis e JP Moraes.

Índice



Tá Vindo Aí

Por **Edimartin Martins**

De volta para o passado!

Peter Pepper está de volta nesta releitura do clássico jogo da Data East, originalmente lançado nos arcades em 1982. Entre as adições estão: novas mecânicas de gameplay, cozinhas de diferentes formatos, modo cooperativo para quatro jogadores e arte em alta definição. Essas foram baseadas em animações dos anos 30 (claramente inspirado no estilo adotado por Cuphead). Prepare vários hambúrgueres e evite os inimigos quando Burger Time Party for lançado em outubro de 2019 para Nintendo Switch. ■







Tá Vindo Aí

Por **Edimartin Martins**

Bubble Bobble 4 Friends

Após mais de dez anos, a dupla de dragões mais famosa dos fliperamas, Bub e Bob, está de volta, exclusivamente, para o Nintendo Switch. Com gráficos poligonais e gameplay 2.5D, Bubble Bobble 4 Friends tem o mesmo gameplay que o original de 1986. O game contará também com a adição de um modo cooperativo para até quatro jogadores. Além disso, incluirá também a versão do clássico original para arcade. Bubble Bobble 4 Friends está com lançamento previsto para novembro de 2019 na Europa, e no primeiro semestre de 2020 nos Estados Unidos.

Para comemorar o lançamento, uma edição especial e um box limitado de colecionador serão disponibilizados para os fãs, incluindo diversos bônus, como chaveiros, trilha sonora e cards colecionáveis. ■







Tá Vindo Aí

Por **Johnny Vila**

LAURA BOW AND THE MECHANICAL CODEX

Já faz quase 30 anos desde que Laura Bow marcou sua presença no mundo dos games. A personagem foi criada por Roberta Williams (da franquia King's Quest), em 1989, para protagonizar a série "Laura Bow Mysteries". A intrépida repórter investigativa estrelou o jogo "The Colonel's Bequest" e a continuação, "The Dagger of Amon Ra", ambos publicados pela Sierra On-line.
Para a surpresa dos fãs de jogos de aventura, o estúdio independente, NineZyme Entertainment anunciou estar trabalhando em um novo jogo para a série.

Poucos detalhes foram revelados, mas a WarpZone conseguiu conversar um pouco com os desenvolvedores e obter algumas informações exclusivas sobre o projeto, confira:

Como surgiu a ideia de "ressuscitar" uma franquia que não recebia novos games há tanto tempo?

[NZ] Somos fãs, de longa data dos clássicos adventures, especialmente os da Sierra On-line. Fizemos uma pesquisa sobre quais jogos poderiam ser ideais a serem apresentados ao público moderno, e a série Laura Bow atendeu a todos os quesitos. Acreditamos poder fazer uma sequência atraente para os fãs antigos, mas que também gere interesse para a nova geração de jogadores. Também é algo que desejamos fazer como uma "carta de amor" para os desenvolvedores originais, enquanto ainda há a oportunidade de fazer isso.





Os dois primeiros jogos da série "Laura Bow Mysteries", da Sierra On-Line

Trata-se de um jogo oficial? Houve tentativas de contato e negociação com a Activision (atual detentora dos direitos da franquia)?

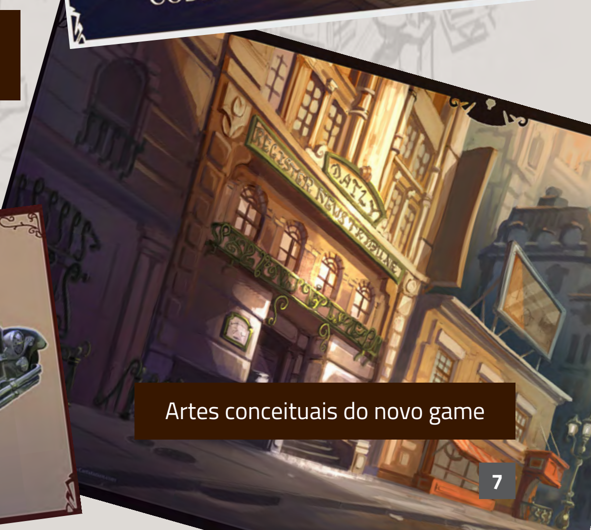
[NZ] Abordamos a ideia com a Activision, e, infelizmente, eles reagiram com muita hesitação. Ficou claro que eles apenas considerariam oficializar o projeto se pudéssemos demonstrar que há interesse pelo game (algo que está ocorrendo com as notícias) além de um progresso no desenvolvimento. Portanto, estamos autofinanciando o projeto e buscando apoio da comunidade para viabilizar um eventual acordo com eles.

Há alguma estimativa para lançamento?

[NZ] No momento, nosso objetivo é disponibilizar o primeiro capítulo para download, em nosso site, no próximo ano. O restante do projeto dependerá da resposta que recebermos. Obviamente, em desenvolvimento de jogos as coisas mudam o tempo todo, o que pode mudar o cronograma inicialmente planejado. Fiquem ligados em nossos newsletters, pois planejamos divulgar novas imagens e informações sobre o projeto em breve. ■









Artes conceituais do novo game

Matéria

Por **Alan Ricardo de Oliveira**

NINJA 外伝 GAIDEN

Nos anos 80 era comum uma empresa lançar um arcade e depois portar para algum console doméstico com qualidade gráfica e sonora reduzidas. A Tecmo seguiu um caminho diferente e encomendou duas versões de Ninja Gaiden, feitas por equipes diferentes, uma para arcade e outra para o NES.

O Ninja Gaiden de arcade é inspirado em jogos beat' em up, como Double Dragon, enquanto que no console da Nintendo é um game de ação hardcore. O resultado disso foi a versão de NES ofuscando a de arcade e se tornando um clássico da era 8-bit.



Lançado em 1988 no Japão como Ninja Ryukenden, em 1989 nos EUA e 1991 na Europa como Shadow Warriors, o jogo logo caiu no gosto de todos os jogadores, fãs de ninjas - uma temática que estava em alta no fim dos anos 80.

A história de Ninja Gaiden nos traz o jovem Ryu Hayabusa que viaja até a América para vingar a morte de seu pai e se depara com um plano que ameaça o mundo. Com muita ação por suas seis fases, Ryu enfrentará muitos bandidos, ninjas e vilões bárbaros com sua Espada do Dragão e magias.

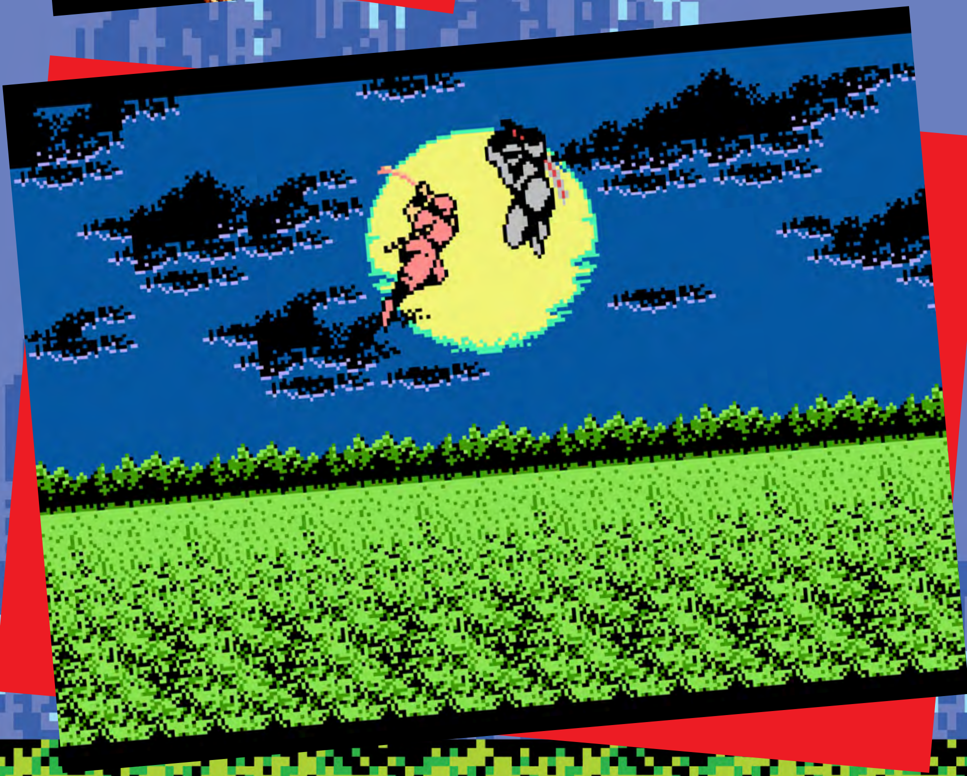


Durante o game, Ryu encontra itens que aumentam a pontuação, congela inimigos, recupera parte da energia e conferem vidas extras. Além do Invincible Fire Wheel, um círculo de fogo que se forma em torno de Ryu, dando invencibilidade temporária.



As vidas são limitadas e as magias se perdem ao final de cada fase. A dificuldade do jogo é alta, principalmente nas três lutas finais. Nesta ocasião, caso haja derrota, por exemplo, na terceira luta, o jogador terá que passar todo o estágio novamente.

O grande destaque de Ninja Gaiden são as *cutscenes*, que contam a história em detalhes, algo inovador para época. Os gráficos, apesar do personagem ser pequeno, são bons e variados, com fases que se passam em ruas, pântanos, lago, caverna, entre outros. Já na parte sonora, as músicas também são variadas e mantém o ritmo da aventura. Nas *cutscenes*, as músicas são melódicas e bem interessantes.



NINJA 外伝 GAIDEN™

EPISODE II THE DARK SWORD OF CHAOS

Lançado em 1990 no Japão e em 1994 nos EUA e Europa, a segunda versão de Ninja Gaiden manteve suas principais características originais.

A história se passa um ano após a primeira versão e, agora, Ryu deverá destruir a Espada do Dragão e enfrentar Ashtar, um novo e cruel inimigo.

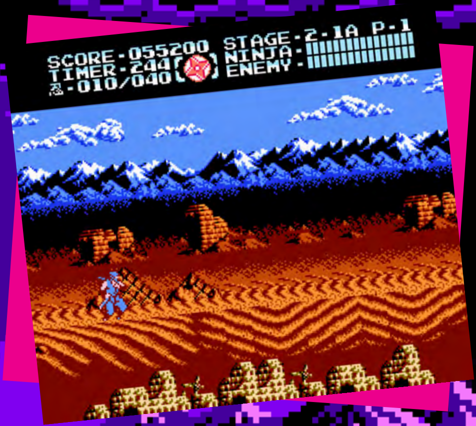
Em Ninja Gaiden 2, Ryu sobe e desce paredes sem precisar de escadas e pode golpear com a espada e com especiais quando está pendurado, o que não era possível no jogo anterior.

Os itens continuam os mesmos, com exceção do que congelava os inimigos e parava o tempo, que foi excluído. A maior novidade é um item laranja



que adiciona dois clones de Ryu que acompanham seus movimentos.

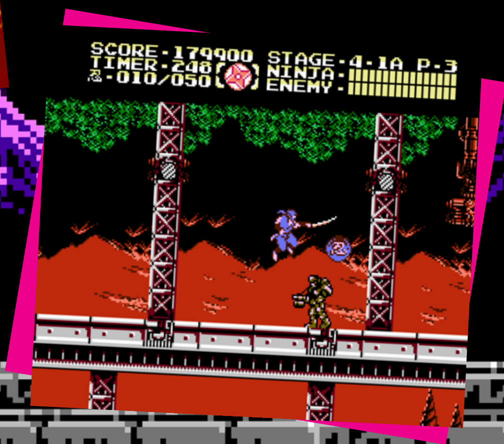
As cores dos cenários foram melhoradas, passando por cidades com prédios e luzes piscando ao fundo, e até um trem em movimento. Há também novos elementos, como na fase 2-2, onde o vento muda de direção, facilitando (ou atrapalhando) os saltos. No geral, os gráficos impressionam muito para um jogo de console 8-bit. A trilha sonora é inspirada e não é toa que Ninja Gaiden 2 é o preferido por muitos fãs da série.



NINJA 外伝 GAIDEN™ EPISODE III THE ANCIENT SHIP OF DOOM

O game foi lançado em 1991 apenas no Japão e nos EUA (a Europa ficou de fora dessa vez). Ryu Hayabusa é acusado de homicídio e deve lutar por sete fases para limpar seu nome.

No último jogo da trilogia original, Ryu perdeu o "ataque de clones". Mas, em compensação, ganhou novos movimentos, como uma rápida escalada em uma parede e até se esgueira por cipós e canos. Há um item novo, o *Dragon Spirit Sword*, que faz aumentar o alcance da espada. O *shuriken* tradicional foi excluído e foi acrescentada a magia *Vacuum Wave Art*, que desfere golpes poderosos acima e abaixo do ninja.





Os gráficos melhoraram, os cenários contam com efeitos de paralaxe muito decente e a parte sonora, apesar da mudança de estilo das músicas, ficaram bem agradáveis. Os *continues* são apenas cinco, para desespero do jogador.

A dificuldade é um pouco mais balanceada e, assim, a trilogia se encerra em grande estilo na era 8-bit. ■

Matéria de Capa

Por **Fabio Reis**



De uns tempos pra cá temos visto cada vez mais jogos com estética retrô, e alguns desses jogos são verdadeiras homenagens a grandes títulos do passado.

The Messenger ultrapassa esse conceito. Ele não é só uma homenagem à trilogia **Ninja Gaiden**, mas representa tudo que poderíamos esperar da franquia nos 16-bit (vamos ignorar a versão do Mega Drive). Desenvolvido pelo **Sabotage Studio** e distribuído pela **Devolver Digital**, o jogo possui elementos de **Castlevania** e **Super Metroid**, com fases interligadas formando um grande mapa, com lugares que só vão ser acessados conforme você vai evoluindo. E por falar em evolução, e o gráficos? Em um primeiro momento ainda possuem um padrão de cores mais puxado para a paleta do NES; porém, ao avançar no jogo, você encontra uma espécie de "portal" que faz com que o cenário intercale entre passado e futuro — algo semelhante ao que acontece em Sonic CD, com a diferença de que quando você está no "futuro" os gráficos são representados no melhor estilo 16-bit, e até mesmo o traje do personagem fica mais "moderno"!

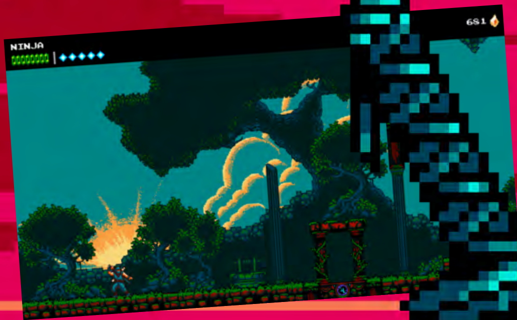
Na história do game, quando um exército de demônios ataca sua vila, um jovem e inexperiente ninja se aventura em um mundo amaldiçoado, para entregar o Pergaminho Primordial que garantirá a sobrevivência de seu clã, mas será que ele está preparado para esta jornada?

Apesar de ser comparado com Ninja Gaiden tanto na temática quanto no quesito jogabilidade, The Messenger é claramente mais descontraído, com um ótimo senso de humor que fará você querer ler todas as caixas de diálogo e, algumas vezes, irá torcer para que os personagens tenham mais coisas para contar para você, principalmente o **Lojista**, com suas parábolas cheias de sabedorias e lições que deixariam o He-Man com inveja. Outro personagem que merece destaque é o **Sofismuto**, uma criaturinha que vai te ajudar na jornada. Toda vez que você morrer ele vai te trazer de volta, mas não será de graça, pois, além dele tomar de você uma quantidade de cristais, ele ainda "tira um sarro da sua cara" toda vez que isso acontece, ou seja, não há um Game Over, mas terá que aguentar as tiradas do diabinho vermelho.

Fora isso, todos os chefes são carismáticos e com falas inesquecíveis, e alguns deles vão se tornar aliados — não vamos dar spoiler, pois achamos que The Messenger merece ser jogado e apreciado em cada um de seus aspectos.

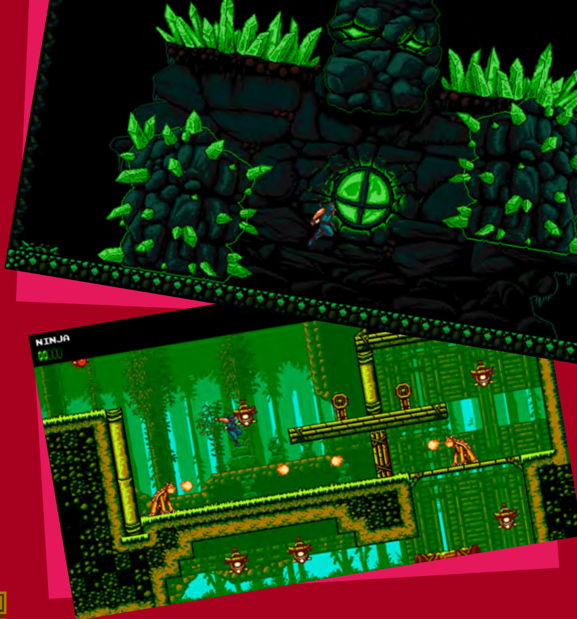
Um outro ponto positivo é o fato do jogo estar totalmente localizado em português do Brasil (e muito bem localizado, por sinal). Todas as piadas e gírias foram passadas para a nossa língua sem perder as referências originais.

O jogo é um verdadeiro herdeiro do espírito dos jogos de Ninja do NES, ou seja, você aprende tudo conforme a necessidade. A cada upgrade comprado você simplesmente vai usar sem se





dar muita conta, uma vez que o jogo utiliza um sistema de aprendizado parecido com o de Rockman X, isto é, no início ele te força a usar tudo que o jogo tem a oferecer. Por exemplo, bater na lanterna para impulsionar o pulo — você vai usar muitas e muitas vezes, até mesmo para matar chefes —, ou uma parede gigante para usar a Garra de Escalada feita por **João Gaiden**. Então, espere para encontrar vários lugares onde você só vai alcançar quando conseguir todos os upgrades. Afinal, estamos falando de um Metroidvania.



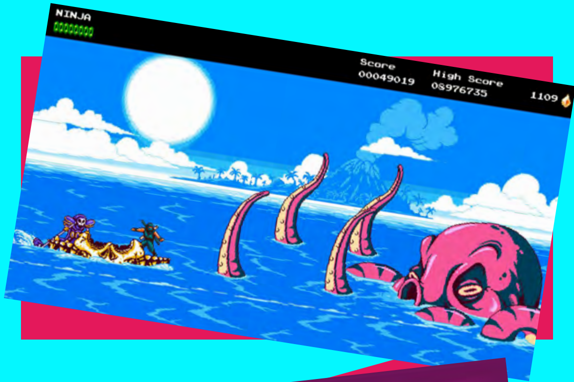
O jogo faz uso de recursos sonoros que emulam muito bem os clássicos em que foi inspirado. Não existem vozes, por exemplo, e isso deixa o jogador ainda mais no clima do game. Quando você entra na água, o áudio fica abafado como se realmente estivesse mergulhando, sem falar que quando você muda de 8 para 16-bit o áudio muda junto, dando a sensação de ter mudado de console no meio da partida. Apesar de ter que ficar muito tempo explorando as fases, as músicas não são enjoativas.

Criadores de Ninja Gaiden Jogaram The Messenger

Durante a Bitsummit 2018, **Hideo Yoshizawa** e **Keiji Yamagishi** estiveram no stand da Developer Digital para experimentar o jogo The Messenger. Até aqui tudo normal, mas há dois detalhes importantes sobre esses dois: Yoshizawa foi diretor e produtor de Ninja Gaiden para NES, e Yamagashi foi o compositor. Em um vídeo postado no canal da Developer Digital podemos ver os dois jogando e dando suas opiniões sobre o jogo. E parece que eles gostaram muito do que viram!

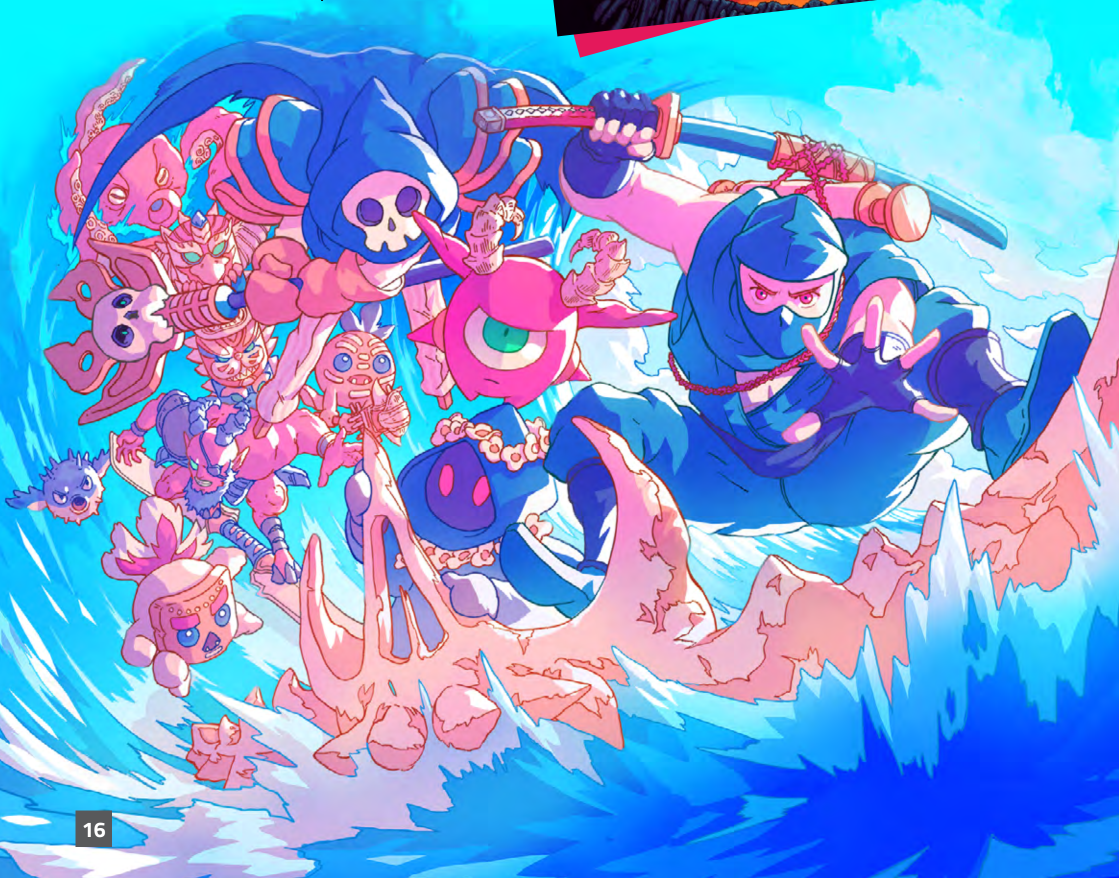


Em julho de 2019 foi lançada a expansão “**Picnic Panic**”, e dessa vez o Mensageiro vai para a paradisíaca **Voodkin Island** com três novas áreas e novas batalhas, tudo em um clima tropical, mas mantendo o bom humor do jogo principal, e o melhor, a DLC é de graça!



Lançado para Nintendo Switch, PC e PS4, **The Messenger** é daqueles casos raros que realmente podemos dizer que o jogo é um sucessor espiritual de um grande clássico do passado, e mostra que os games de jogabilidade 2D estão longe de se tornarem obsoletos ou irrelevantes. Não se vive só de coletâneas de roms do passado, ainda há espaço para novos games com ótimas ideias reaproveitadas. ■



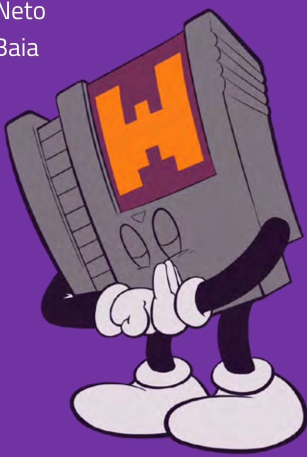






Apoiadores

- Adelso Florentino da Silva
- Ademar Secco Junior
- Alan Ricardo de Oliveira
- Alex Saraiva de Lima
- Anaelisa Ticianelli
- Anderson da Rosa
- André Fernandes Pereira
- Bruno Jacinto
- Bruno Soares Pinto Costa
- Carlos Eduardo Oliveira
- Cesar Cruz
- Cris Lima Guimaraes
- Cristhian Denardi
- Daniel Paes Cuter
- Diego Gelinger de Azevedo
- Diego Henrique Bueno
- Dully Pimenta
- Eduardo Colnago Gonçalves
- Eduardo Pacheco Cembranel
- Elton Gomes
- Fábio Laudonio
- Ferigs Rezende
- Fernando Pacheco Cembranel
- Flávio Antônio de Assis Leite
- Gabriel Pires Vasques
- Gabriel Tavares Florentino
- Geldo Ronie Santos Silva
- Glauco A De A Santos (Megaxbr)
- Guilherme Monteiro Paschoal
- Gustavo Tadeu Halasi
- Hafiz Nogueira Choudhhury
- Hugo Vandré Silvério Rios
- Iltom Favaro Junior
- Isaac Aubert de Araujo Barros
- Jean Gaspegiane
- João Mateus Cardoso
- João Moisés Bertolini Rosa
- Joás da Silva Oliveira
- Johnny Angelo da Silva Vila
- Jonas Nunes
- José Marcos Ribeiro Júnior
- Kalleby Evangelho Mota
- Kevin Kigan de Mira
- Laercio Barroso Lopes Mataruco
- Leandro Bianchi de Souza
- Leonardo Ramos Rocha
- Luis Fernando Bellone
- Maico Sertório
- Maike André
- Mailson Rubem Pestana Pereira
- Manoel Nobrega da Silva
- Marcelo Cunha Peixoto Figueiredo
- Marcelo Mota
- Marcio Mageski Marques
- Marcos Hasselmann Bednarzuk
- Marcus Vinicius Garrett Chiado
- Mario Cesar Candido
- Mario Pereira Baccarat Neto
- Mauricio Baia
- Messias Oliveira
- Nelson Julio Jr.
- Otávio Rodrigues Vieira
- Paulo Roberto Sant Anna Cardoso
- Pedro Fortunato
- Pedro Paulo Gino Do Rego
- Rafael Abrahão de Souza
- Rafael Lima
- Rafael P. Fonseca
- Renato Ramalho Maziviero
- Roberto Resident Junior
- Roberto Tadeu Rodrigues
- Sidney Marcelo Saito
- Thiago Oliveira
- Vinicius Caravello Diello
- Vinícius de Luca
- Wagner Sales
- William dos Santos



Muito obrigado, pessoal! Vocês são a WarpZone!
Quer fazer parte do clube também?

Acesse www.warpzone.me/clube

Artigo

Por **JP Moraes**

Mauricio de Sousa e TEC TOY

Uma longa parceria

A Tectoy é uma empresa que está presente há tempos em nossas vidas. Essa parceria, tão longa, não é apenas com os consumidores gamers, mas também com a SEGA, e, em especial, com a Mauricio de Sousa Produções.

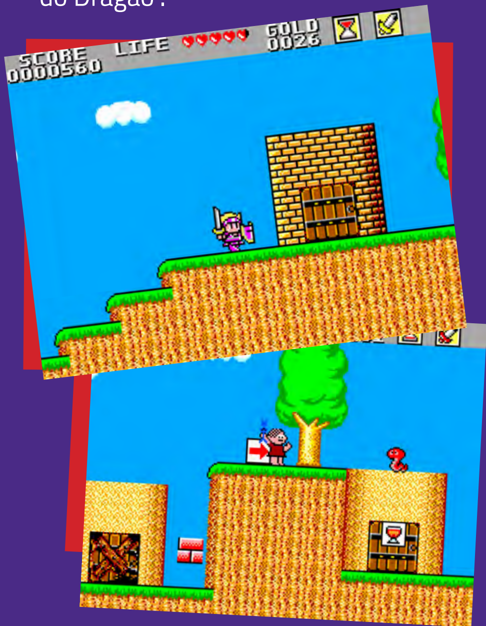
No início, a empresa tinha como objetivo a venda do Master System no Brasil, já que havia uma certa lacuna no mercado que representasse oficialmente os consoles daquela geração. Afinal de contas, a Playtronic só iria comercializar o Nintendinho, de forma oficial, a partir de 1993.



O primeiro produto lançado pela Tectoy foi a pistola Zillion, em 1988. Este era um brinquedo produzido originalmente pela SEGA. O brinquedo tinha até mesmo o seu desenho animado passando na Rede Globo, o que ajudou bastante a impulsionar suas vendas. O sucesso deste produto despertou também o interesse da Tectoy no mercado de brinquedos e não apenas video games.

Em 1988, houve o lançamento do longa-metragem "Turma da Mônica e a Estrelinha Mágica". Logo, a Tectoy viu ali uma oportunidade de comercializar um brinquedo baseado no simpático personagem. No ano seguinte, 1989, o brinquedo estava nas prateleiras. Esse, então, acaba sendo o ponto de partida da parceria com a Mauricio de Sousa Produções.

Com o sucesso nas vendas do Master System, Pense Bem e outros tantos brinquedos, a Tectoy cresceu bastante e seu antigo escritório na Rua Catalão, em Sumaré (SP), já não comportava mais o seu tamanho. Foi então que a sede da empresa mudou para a Rua do Curtume, no bairro da Lapa, em São Paulo, em frente ao escritório da Mauricio de Sousa Produções na época. Esse fato ajudou bastante a estreitar os laços entre as duas empresas e darem início a um novo projeto. Este se tratava de uma modificação do jogo de Master System "Wonder Boy in Monster Land" para "Mônica no Castelo do Dragão".





O primeiro fruto da parceria entre as duas empresas

De Wonder Boy para Turma da Mônica no lançamento tupiniquim

No começo, a ideia foi bem aceita por Mauricio de Sousa, porém havia um pequeno problema ali. De acordo com ele, a Mônica não era uma personagem violenta para usar uma espada em seus ataques contra os monstros.

Foi então que o próprio Mauricio veio com a ideia de substituir a espada pelo coelho Sansão. Pronto, tudo estava resolvido e ganhamos essa linda versão em 1991, com a Mônica protagonizando o game, uma história adaptada com o vilão Capitão Feio e todos os textos em português. Essa versão se tornou rapidamente um sucesso e um clássico entre os jogadores brasileiros.

Dois anos depois, em 1993, o jogo “Wonder Boy III - The Dragon's Trap” também ganhou uma versão adaptada: “Turma da Mônica em: O Resgate”. Dessa vez, a turma toda entrou para o jogo, já que o protagonista original passa por diversas transformações causadas por uma maldição. A solução, então, foi substituir essas transformações por outros personagens. De forma genial, tivemos Chico Bento - com seu bacamarte - no lugar do Lizard-Man, uma transformação em um dragão que cuspia fogo. Ou o Anjinho no lugar de Bird-Man, a versão pássaro da maldição. Além da tradução e adaptação, o manual de instruções do cartucho continha uma história em quadrinhos para introduzir o jogador à história do game.

O terceiro jogo proporcionado por essa incrível parceria foi o “Turma da Mônica na Terra dos Monstros”, já para o Mega Drive, em 1994. Nessa versão, apesar do nome, voltamos a ter apenas a Mônica como personagem controlável. O restante da turma acaba aparecendo em diversos locais do jogo como personagens não jogáveis, em partes da história.

Essa parceria, que gerou tantos bons frutos, parece que ainda continua forte até hoje. Quando o novo Mega Drive da Tec Toy foi lançado em 2017, tivemos uma grata surpresa. Dentre tantos jogos licenciados pela SEGA para a Tectoy, o único jogo relançado em cartucho foi o “Turma da Mônica na Terra dos Monstros”. Torcemos muito para que em um futuro próximo tenhamos mais lançamentos, ou seja, mais tantas e tantas horas de diversão junto com essa turminha que amamos tanto. ■





Turma da Mônica na Terra dos Monstros, relançamento de 2017

Especial

Por **Johnny Vila**

30 Anos de Quest for Glory



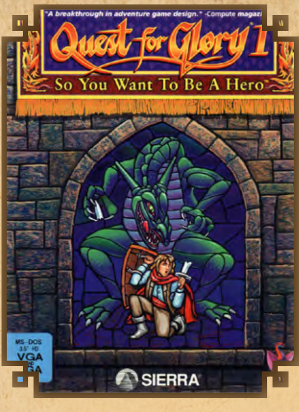
Outubro de 2019 representa o marco dos 30 anos do lançamento do primeiro jogo da franquia Quest For Glory. Originalmente intitulado "Hero's Quest: So You Want to Be a Hero", o jogo teve o segmento inicial alterado para "Quest For Flory", uma vez que a Sierra encontrou problemas no registro da marca em razão do jogo de tabuleiro Hero Quest, da marca em razão do homônimo jogo de tabuleiro Hero Quest.

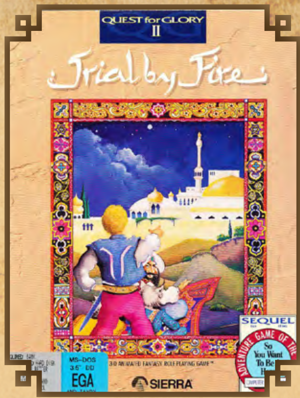


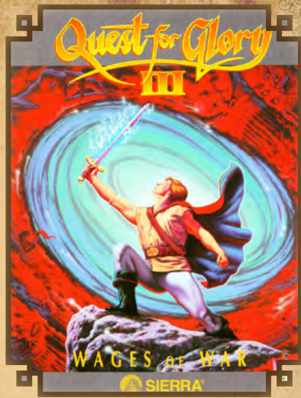
Hero's Quest, o primeiro lançamento do jogo original

A série, criada pelo casal Corey e Lori Cole, recebeu cinco jogos entre os anos de 1989 e 1998, todos aclamados pela crítica e público, tornando a franquia um dos grandes nomes dos Adventures e, sobretudo, da Sierra On-Line.

Em 2012, os Coles lançaram uma campanha de financiamento coletivo para criar um sucessor espiritual para a série, e, após um longo ciclo de desenvolvimento — incluindo uma campanha adicional para arrecadar os fundos necessários para a etapa final de produção —, Hero U: Rogue to Redemption foi finalmente lançado em julho de 2018, entregando tudo











A franquia se tornou um dos maiores sucessos da Sierra On-line por quase uma década.



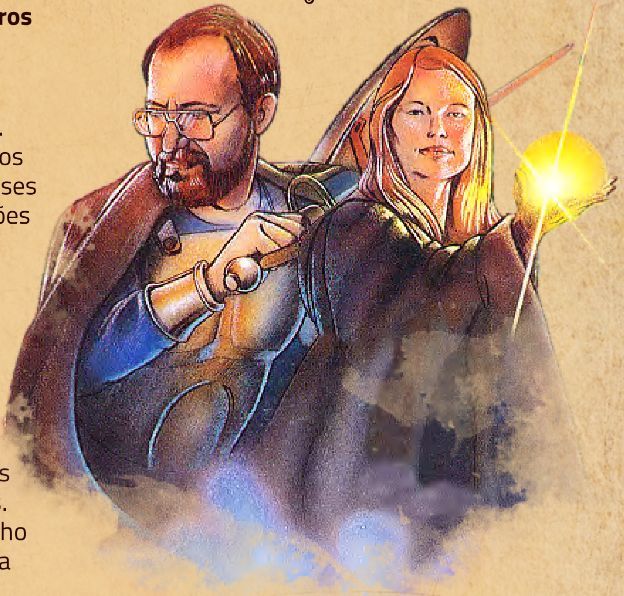
Recompensas da campanha de Hero-U (Foto: acervo do redator)

o que fora previamente prometido: o melhor da narrativa e a combinação entre Adventure e RPG, no estilo que consagrou os desenvolvedores durante a existência da franquia Quest For Glory.

Agora, em meio ao lançamento de uma nova campanha para a continuação de Hero-U, “Summer Daze At Hero-U” (mais detalhes a seguir), a WarpZone teve a oportunidade de conversar com o casal para descobrir um pouco sobre o passado dos desenvolvedores e os planos para o futuro.

Entrevista

Os Coles



Corey Cole & Lori Cole

[WZ] Conte-nos um pouco sobre o início da carreira de vocês. Como chegaram até a Sierra e seus primeiros trabalhos para a empresa?

[Corey] Sempre fomos jogadores e leitores de ficção científica e fantasia. Descobrimos Dungeons & Dragons nos tempos da faculdade, e esses interesses acabaram nos levando para convenções de jogos, onde nos conhecemos e também conhecemos outros amigos com interesses em comum. Uma delas, Carolly Hauksdottir, animava os personagens de King's Quest IV, e nos apresentou a Ken Williams (fundador da Sierra On-Line).

[Lori] Eu era professora, mas minhas paixões eram a escrita, artes e jogos. Também fiz algumas aulas de desenho animado e filmes. O que eu não sabia era que todas essas habilidades se uniriam posteriormente para dirigir jogos de aventura.

[Corey] Eu trabalhava como programador, então conversei com Ken e disse que estava desenvolvendo um software para Atari ST. Com isso, ele me convidou para uma entrevista, pois a Sierra precisava de um programador de Atari. Eles também precisavam de um designer de jogos com fortes conhecimentos em D&D para fazer RPGs para eles, assim, em seguida assinaram o contrato com Lori para dirigir a série de RPG de fantasia que propusemos.

Isso acabou sendo um desafio, pois Ken queria um jogo no estilo de "Ultima", mas o sistema de desenvolvimento de jogos da Sierra funcionava melhor em jogos de aventura. Com minha experiência em portar o sistema no Atari ST, e os talentos em arte e escrita de Lori, fomos capazes de propor um jogo híbrido, o qual chamamos de "Hero's Quest". Ele funcionava basicamente como um jogo de aventura, mas com a adição de controle de estatísticas e habilidades inerentes aos jogos RPG.



Os Coles ganharam notoriedades como desenvolvedores na Sierra. (Foto: acervo dos Coles)

[WZ] Como era a relação de vocês com Ken & Roberta Williams e os demais desenvolvedores clássicos que marcaram a era de ouro da Sierra?

[Lori] Na verdade, não víamos muito os outros designers ou gerentes de jogos da Sierra, pois cada equipe trabalhava em sua própria área. Éramos amigos um do outro, mas na maioria das vezes nos víamos apenas de passagem. Roberta trabalhava principalmente em casa, então conversar com ela era algo raro.

[Corey] Ken gostava de passear e conferir o trabalho de todos, então o víamos ocasionalmente. Fomos avisados por outros desenvolvedores de que precisávamos sempre de uma demonstração de trabalho de nossos projetos para mostrar a Ken quando ele realizava as visitas. Às vezes, nós o víamos três vezes por dia e, em outras ocasiões, um mês ou mais se passavam entre as visitas.

[WZ] Quest For Glory apresenta conceitos de design amplos quando comparados a outros jogos da Sierra lançados na mesma época. Enquanto a maioria era baseada unicamente no conceito de Adventures, QfG agregava elementos de RPG. Como surgiu a ideia para a criação do game, e como foi a proposta para sua criação e consequente aprovação pelos dirigentes da companhia?

[Corey] Já fazia anos que Lori e eu queríamos criar um RPG para computador. Com isso, fazíamos diversas anotações de ideias. Tínhamos também nosso próprio sistema de jogo, o "Fantasy Guild", que era baseado no desenvolvimento de habilidades individuais em vez de usar "níveis de experiência" como em D&D. Fizemos uma proposta para Ken Williams e Rick Cavin (Gerente Geral) com base nessas ideias.

Na proposta, incluí uma comparação do "Hero's Quest" com outros jogos da Sierra. Dissemos: "Como podem ver, este jogo é semelhante a outros jogos da Sierra, e aqui está o que estamos adicionando para torná-lo um RPG". A gerência gostou da ideia, pois atrairia seus jogadores de Adventures, além de trazer um novo público representado pelos jogadores de RPG.

[Lori] Foi isso mesmo, eles aprovaram o jogo e me mandaram para casa para trabalhar no design. Passei os meses seguintes criando a configuração do jogo, personagens, feitiços, habilidades e quebra-cabeças.

Finalmente, em janeiro, após a correria do Natal, a Sierra designou uma equipe para o projeto. Também nos encontramos com Bob Heitman, chefe de engenharia, que explicou que muitas

de nossas ideias eram impossíveis! Queríamos escolher entre quatro raças de personagens e personagens masculinos e femininos, mas isso foi demais para um tempo em que muitos jogadores ainda não tinham discos rígidos. Somente a animação do personagem teria preenchido um disquete, portanto não haveria espaço para o conteúdo do jogo.

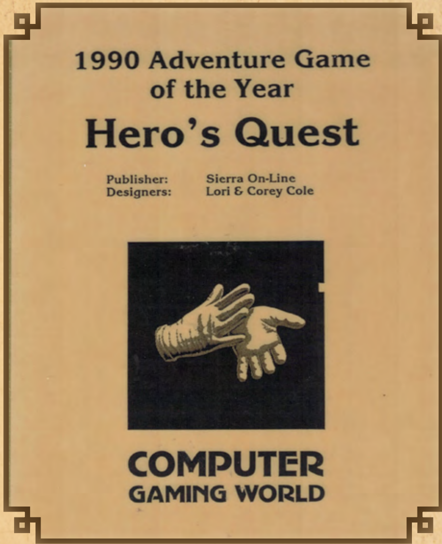
Aceitamos, então, manter apenas um herói — um homem loiro —, mas permitindo que os jogadores escolham se esse personagem é um lutador, um mágico ou um ladrão.





Hero's Quest: So You Want To Be A Hero?

[Corey] Assim que terminei o projeto Atari ST, a gerência me designou para ser o programador líder. Isso me colocou em posição de garantir que o sistema de habilidades e o combate funcionassem corretamente e fossem bem equilibrados. Também me deu a chance de adicionar mais humor ao jogo. Eu amo trocadilhos!



Um dos prêmios recebidos pelo primeiro game da franquia. (Foto: acervo dos Coles)

[WZ] Quais motivos os levaram a deixar a Sierra após o desenvolvimento de Quest For Glory IV, e como foi a reaproximação e o retorno para finalizar o quinto game?

[Corey] Começamos o design conceitual do quinto jogo imediatamente após Shadows of Darkness (o quarto game), mas a Sierra estava começando a ter dificuldades financeiras devido a jogos caros, como Phantasmagoria. A gerência decretou que todos os jogos receberiam cortes de 20% em seu orçamento.

Isso até poderia fazer sentido em alguns jogos, mas já havíamos tido um orçamento muito baixo de US$ 750.000 para o Quest for Glory IV. E para piorar, o lançamento inicial de "Shadows of Darkness" foi um desastre. Foi lançado



Quest for Glory IV:
Shadows of Darkness

às pressas para chegar a tempo do Natal sem estar pronto. A ideia de cortar US$ 150.000 em nosso orçamento significaria que nosso próximo jogo sairia ainda pior em termos de desenvolvimento.

Eu disse à administração que realmente precisávamos de um aumento de 20% para o ambicioso quinto game. Naquela época, a Sierra teve um grande corte, e então fomos informados de que nosso jogo (e contrato) seria cancelado, pois não conseguimos viabilizar abaixo do orçamento proposto.

[Lori] Depois de deixar a Sierra, trabalhamos com Bob Bates na "Legend Entertainment" para fazer "Shannara", baseado nos livros de Terry Brooks. Enquanto isso, muitos de nossos fãs começaram a escrever cartas para Sierra exigindo que eles terminassem a série Quest for Glory.

A Sierra estava prestes a lançar um jogo on-line, "The Realm", e eles pensaram que seria melhor se o jogo tivesse um cenário que o vinculasse a outros jogos da empresa. Eles me ligaram e perguntaram se eu queria criar um mundo de Quest For Glory para o game. Achei que não conseguiríamos fazer esse trabalho no curto espaço de tempo até o lançamento proposto. Então, com relutância, recusei a oferta. Mas isso





Shannara, primeiro jogo dos Coles
após a saída da Sierra

serviu para que eu fosse apresentada à nova administração do estúdio "Yosemite Entertainment", da Sierra. No ano seguinte, eles me convidaram para criar e escrever "Quest for Glory V: Dragon Fire".

[Corey] Eu estava trabalhando em outros projetos na época, mas acabei voltando à Sierra como programador contratado para ajudar a finalizar o

Dragon Fire. Criei um novo mecanismo de RPG para o jogo e ajudei os outros desenvolvedores a codificar o jogo. Ironicamente, após a luta de algumas centenas de milhares de dólares que levou a Sierra a quebrar nosso contrato, Dragon Fire acabou ficando muito atrasado e acima do orçamento. O prazo de entrega foi de dois anos, e ultrapassou o orçamento em US$ 3 milhões.

Em retrospectiva, mesmo se tivéssemos ido direto de QGIV para QGV, teria sido um projeto mais caro do que o planejado (provavelmente US$ 1,5 milhão e dois anos de desenvolvimento). Mas teria sido muito mais acessível do que o jogo que acabamos fazendo.

[WZ] Quais foram os principais desafios no desenvolvimento do quinto jogo, em uma época marcada pela transição do 2D para o 3D, além do início do declínio do sucesso dos jogos de aventuras?

[Corey] Eu tive uma reunião crucial com os engenheiros de sistema da Sierra para discutir a tecnologia que deveríamos usar para o QfG V. Decidimos que o SCI não era bom o suficiente, e que eles criariam um novo mecanismo de jogo C++ com tecnologia 3D.



Quest for Glory V: Dragon Fire

Também vimos uma apresentação intrigante de gráficos voxel de uma empresa russo-americana. Eu pensei que os personagens voxel pareciam incríveis e ficariam ótimos em um jogo em 3D. No entanto, tive uma oferta de emprego generosa de outra empresa e a Sierra ainda não estava disposta a se comprometer em fazer o Dragon Fire. Portanto, não me envolvi no desenvolvimento do novo mecanismo, e Lori começou o design do jogo sozinha.

[Lori] Foi a primeira vez que trabalhei em período integral no escritório da Sierra. Escrevi os quatro primeiros jogos da QfG e a série "Mixed-Up Fairy Tales" em casa, indo até a Sierra eventualmente para trabalhar com as equipes de desenvolvimento. Fazia isso regularmente, mas dentro do meu horário.

O artista Terry Robinson se juntou à equipe como meu co-designer. Terry se concentrou na aparência visual do jogo, enquanto eu fazia a maior parte do design de escrita e quebra-cabeça.

Trabalhando com o programador Eric Lengyel, tínhamos planos ambiciosos para tornar o jogo divertido, tanto na experiência para um jogador quanto para vários jogadores. Não tínhamos ideia de quão difícil isso seria — missões para um e vários jogadores, encontros, conexões on-line e assim por diante. Mas Eric conseguiu um protótipo para vários jogadores onde os jogadores poderiam passear e ver outros jogadores, mas não era possível fazer muito mais do que isso.

[Corey] Voltei à Sierra depois de um ano do início do projeto, contratado para ajudar a terminar o jogo. Eles disseram que o jogo estava "atrasado" e esperavam lançá-lo dentro de alguns meses. Eu encontrei um projeto em

pleno caos: Os jogadores podiam andar por aí, e grande parte da arte do jogo estava completa, mas ninguém sequer havia olhado ainda o documento de design de 500 páginas de Lori. Com exceção de Eric e eu, nenhum dos programadores da equipe sabia como codificar em C++, e não havia um "sistema de script" para especificar como os jogadores poderiam interagir com os objetos do jogo. Eric criou rapidamente um sistema de script e eu prototipei algumas cenas do jogo para ajudar os outros programadores a começar. A Sierra incluiu desenvolvedores adicionais à equipe e começamos a lidar com os documentos de design de Lori.

Então, chegamos ao próximo obstáculo: o mecanismo voxel desenvolvido na Sierra era muito lento e não poderíamos





King's Quest 8 e Gabriel Knight 3 também tiveram problemas com a transição para o 3D

usá-lo. A Sierra não queria pagar pesadas taxas de licenciamento, então eles desenvolveram seu próprio mecanismo de polígonos 3D. Todo o trabalho artístico teve que ser renderizado novamente, em contagens baixas de polígonos. Os gráficos pareciam muito mais primitivos do que na versão voxel, o jogo ainda era lento e as mudanças custaram cerca de mais um ano ao desenvolvimento. Mais uma vez, seria muito melhor usar um mecanismo 3D de terceiros para tirar proveito de seus anos de desenvolvimento. Fazer uma empresa internamente para criar isso era mais caro, e resultou em tecnologia inferior.

Enquanto isso, engenheiros de outros dois escritórios da Sierra em Oregon e Washington estavam cometendo exatamente os mesmos erros com "King's Quest: Mask of Eternity" e "Gabriel Knight III: Blood of the Sacred, Blood of the Damned", ou seja, tiveram o mesmo cronograma massivo e excederam os custos com seus próprios mecanismos 3D personalizados e problemas semelhantes.

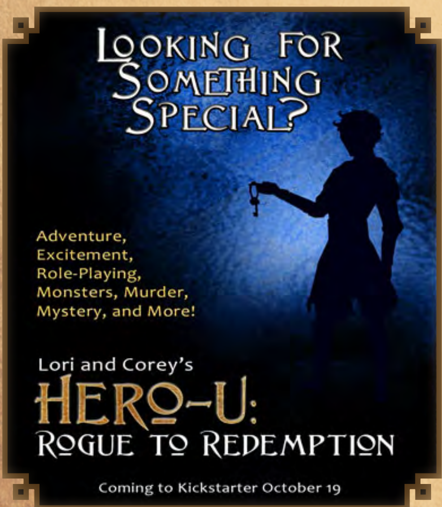
Enquanto os orçamentos dos jogos de aventura disparavam, jogos de tiro em primeira pessoa como Quake entravam em cena. Esses jogos eram muito mais baratos de fabricar — eles não tinham 100 cenas de fundo únicas — e tinham vendas maciças. Com isso, tanto para a Sierra quanto para outras *publishers*, a mudança de Adventures para jogos de FPS foi uma decisão óbvia. As vendas de 100 mil unidades foram surpreendentes em 1990, mas perdíamos dinheiro em 2000 quando um FPS poderia vender um milhão de unidades custando muito menos.

[WZ] Após a conclusão de QfG V, vocês iniciaram os trabalhos em "School for

Heroes", o que anos depois culminou na campanha de financiamento coletivo para Hero-U. Conte-nos um pouco desta etapa de suas carreiras e como foi essa transição entre o desenvolvimento em grandes empresas para o modelo de criação indie?

[Lori] Depois do QfG V a Sierra fechou o escritório de Oakhurst e parou de fazer jogos de aventura. Criamos a "Transolar Games", e trabalhamos com a "Explorati" em um sistema on-line que seria semelhante ao "Second Life". No entanto, os ataques terroristas de 11/9/2001 encerraram o projeto.

Corey conseguiu um emprego criando um site de Poker on-line em Los Angeles. Foi aí que conheci uma jovem escritora, Mishell Baker, que queria colaborar em uma série de livros baseados nos jogos QfG. Mishell achou que precisávamos de um site para promover os livros, então criamos "howtobeahero.com". Não conseguimos encontrar um agente para o livro,



Pôster da campanha de financiamento para Hero-U

por isso deixamos o projeto de lado. Posteriormente, eu refiz o site como "www.theschoolforheroes.com", e Corey criou um sistema para atribuir projetos a "alunos" e comentar suas respostas. O problema era que só conseguimos lidar com algumas centenas de alunos, então começamos a criar protótipos de ideias para transformar a escola em um jogo.

A principal diferença entre trabalhar na Sierra e esses projetos é que não tínhamos prazos ou financiamento. Isso também significava que não podíamos contratar outros para trabalhar conosco, mas pelo menos não tínhamos o senso de urgência para concluir um jogo.

[Corey] Nossa ideia original era fazer um jogo no qual você era um mago na "The School for Heroes". Fizemos vários protótipos — aventuras de texto e um site com gráficos e hiperlinks limitados para menus —, mas não conseguimos fazer nada que realmente nos empolgasse, embora o jogo baseado na Web tivesse potencial.

Tivemos muitos desafios da "vida real" durante o período de 2005 a 2012, que dificultaram o foco no desenvolvimento de jogos, e não tínhamos os recursos para fazer um projeto completo com uma equipe. Então, veio a revolução dos jogos com financiamento coletivo de 2012, com o Double Fine Adventure (Broken Age), de Tim Schafer, quebrando todas as expectativas sobre o que os games poderiam fazer no Kickstarter.

De repente, tivemos dezenas de fãs entrando em contato conosco para dizer que deveríamos fazer um projeto com o Kickstarter. Dois deles queriam colaborar conosco no desenvolvimento de um jogo. Depois de muita discussão sobre iniciar ou não um jogo completo, ou talvez um módulo, ou livro de RPG,

decidimos pela ideia de criar o Hero-U. Optamos por começar com a história do Rogue (ladrão) em vez de um Mago para que jogadores novos não pensem que estamos copiando Harry Potter. Em retrospecto, isso poderia não ter sido uma coisa ruim para nós.

[WZ] Como foi a experiência de desenvolver um jogo utilizando-se de uma campanha de financiamento coletivo? Os principais desafios, vantagens e dificuldades, e como foi realizar a criação de um game com o apoio e *feedback* dos fãs?

[Corey] Não tínhamos ideia de quão desafiador seria o financiamento coletivo de um jogo. A Double Fine Adventure foi um pouco "cisne negro", desafiando totalmente as expectativas de sucesso no financiamento coletivo. Agora eu sei que eles se prepararam muito para tornar essa campanha excelente. Eles tinham uma empresa já estabelecida, com alguns jogos bem sucedidos, experiência em trabalhar com a mídia e a imprensa, e uma grande lista de discussão.

Você não encontra apoiadores no Kickstarter apenas esperando que eles encontrem seu projeto, você precisa trazê-los com o envio de e-mails, fazendo com que sites populares falem sobre sua campanha e mantendo o ânimo de todos durante a campanha. Nós descobrimos um pouco disso durante a nossa campanha, tivemos sorte em alguns pontos (como uma grande cobertura da mídia) e falhamos em outros aspectos. Ao final, mal alcançamos nossa ambiciosa meta de US$ 400.000. Olhando para os US$ 3,3 milhões alcançados pela Double Fine, esperávamos dobrar a meta e obter pelo menos US$ 800 mil.





Hero-U: Rogue to Redemption

Esse objetivo era ambicioso, mas não alto o suficiente. Criei um orçamento inicial com base em nossos projetos anteriores de QfGy 1, 2 e Shannara. Não considerei a inflação, nem os custos muito mais altos do desenvolvimento de arte em cores e 3D em comparação com os gráficos de baixa resolução e 16 cores dos dois primeiros jogos de QfG. Eu deveria ter examinado mais o orçamento de QfG V como referência. Trabalhar com um orçamento apertado e uma equipe remota de meio período espalhada pelo mundo foi um enorme desafio. No final, lançamos um jogo do qual nos orgulhamos, mas que levamos mais de cinco anos para concluir e aperfeiçoá-lo.

[Lori] A parte do dinheiro é apenas um aspecto. De muitas outras maneiras, trabalhar com os fãs através do *crowdfunding* é incrível e maravilhoso! Durante a campanha, os apoiadores



Novo projeto dos Coles, atualmente em campanha de financiamento coletivo

fizeram muitas sugestões para melhorar a aparência do jogo. Mais tarde, eles se tornaram nossos testadores e publicitários. Sem as centenas de apoiadores que jogaram nossas versões iniciais relatando bugs e fazendo sugestões, teríamos lançado um jogo muito mais fraco. Obviamente, o bem superou o mal porque aqui estamos em 2019 retornando ao Kickstarter com uma nova campanha!

[WZ] Vocês estão lançando uma campanha de financiamento coletivo para Summer Daze at Hero-U, o que os fãs podem esperar deste novo game?

[Corey] Confira o projeto em:

https://www.kickstarter.com/projects/transolargames/summer-daze-at-hero-u

https://summerdazegame.com

Nós aprendemos muito com as campanhas anteriores. Em vez apresentar apenas pouco mais do que uma ideia e alguns esboços conceituais, desta vez temos uma campanha completa. Trabalhamos neste novo jogo há mais de um ano, concluímos a maioria dos recursos de arte e temos um protótipo sólido jogável.

[Lori] "Summer Daze at Hero-U" é um misto de nossos jogos de RPG de aventura com um livro de histórias interativo. Refinamos o conceito de jogo de aventura até o básico: personagens, história e escolhas de jogadores. Você assumirá o papel de "Tilly Appleberry", uma ladra travessa, ou de "Ifeyo Kinah", um bruxo sério e estudioso. São duas histórias complexas em um único jogo.







É possível experimentar o jogo baixando a demo em: **https://transolargames.itch.io/summer-daze**

A demo cobre o primeiro dia do jogo do ponto de vista de Tilly. O jogo final terá doze dias de jogo e pode ser jogado como Tilly ou Ifeyo.

[WZ] Para finalizar, qual o game favorito de cada um de vocês e uma mensagem para o público brasileiro?

[Lori e Corey] Nosso favorito tem que ser Hero-U: Rogue to Redemption! Cada vez que fazemos um jogo, aprendemos mais e fazemos melhores escolhas. Hero-U é a primeira vez que tivemos total liberdade artística para criar um jogo da maneira como queríamos. Claro, sempre existem compromissos e falhas, mas tentamos fazer melhor a cada vez.

Também gostamos muito de "Quest for Glory IV: Shadows of Darkness", os dubladores eram incríveis e achamos que conseguimos um jogo imersivo e repleto de bom humor.

Para nossos jogadores brasileiros, adoramos que vocês tenham mantido a chama da aventura e dos role-playing vivos ao longo dos anos. O Brasil é um incrível centro de arte e criatividade, e uma inspiração para artistas de todos os lugares! ■

A AVENTURA ESTÁ DE VOLTA

Os dois primeiros cartuchos para o Odyssey no Brasil depois de 34 anos estão chegando...



DEATH RACE



FLORESTA ASSOMBRADA

E muitos outros jogos virão...

www.experienciaodyssey.com.br/novosjogos

ODYSSEY BRASIL